

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DI SMP NEGERI 6 KABUPATEN SITUBONDO

Try Sevita Haryanto
Wasis Djoko Dwiyo
Sulistiyorini

Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang no. 5 Malang
e-mail: sevitaharyanto@gmail.com

Abstract: Research and development aims to provide solutions for learners who do not have learning media to develop learning activity in volleyball game using interactive media. Interactive media game of volleyball produced can be used as a medium of learning for students and educators. In the development of learning volleyball game using interactive media in SMP 6 Situbondo using Research and Development of Borg and Gall (1989) that have been modified are only taking 7 steps of 10 steps. The data analysis technique used in this research is descriptive analysis technique with percentages. Research and development of learning volleyball game using interactive media at the trials (small groups) with the subject of much research as eight students gained 86.4% and the results of field trials (large groups) by the research subjects were 30 students obtain the results 93.6%. From the results of these studies, the interactive media products such as volleyball game declared fit for use. The end result of this research and development is the creation of interactive media volleyball game that can be used as a medium of learning in students of SMP Negeri 6 Situbondo.

Key words: learning, volleyball game, interactive media.

Abstrak: Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi untuk peserta didik yang belum memiliki media pembelajaran untuk cabang olahraga permainan bolavoli dengan mengembangkan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif. Media interaktif permainan bolavoli yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Dalam pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo menggunakan model pengembangan *Research and Development* dari Borg and Gall (1989) yang telah dimodifikasi yaitu hanya mengambil 7 langkah dari 10 langkah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif pada uji coba (kelompok kecil) dengan subjek penelitian sebanyak 8 siswa memperoleh hasil 86,4% dan pada uji coba lapangan (kelompok besar) dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa memperoleh hasil 93,6%. Dari hasil penelitian tersebut maka produk berupa media interaktif permainan bolavoli dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya media interaktif permainan bolavoli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

Kata Kunci: pembelajaran, permainan bolavoli, media interaktif.

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah. Pengetahuan yang diperoleh berupa fakta, konsep, generalisasi

dan teori yang memungkinkan manusia dapat memahami fenomena dan memecahkan masalah yang dihadapi. Maka penelitian sangat berperan penting dalam memecahkan

masalah yang ada, sehingga penelitian dapat membantu dalam proses pembelajaran terutama pada bidang pendidikan jasmani dan kesehatan.

Pemecahan masalah dalam bidang pendidikan dan pembelajaran dalam lingkungan sekolah sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, tuntutan masyarakat terhadap penelitian yang dapat memecahkan masalah praktis semakin mendesak untuk dilakukan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang mampu mengatasi masalah tersebut.

Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan menghasilkan produk yang dapat langsung dimanfaatkan. Misalnya, mengembangkan media pembelajaran. Hasil pengembangan akan diujicobakan kemudian direvisi sampai hasilnya dinyatakan layak untuk digunakan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mempelajari suatu teori atau konsep untuk membuat suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah. Oleh karena itu, usaha yang dilakukan secara ilmiah untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan suatu produk sesuai dengan prosedur dan hasil dari produk tersebut yang bermanfaat serta dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif yang mengacu pada model pengembangan *research and development* menurut Borg dan Gall (dalam Winarno, 2011:77) yang terdiri dari sepuluh langkah. Semua prosedur penelitian tentu saja buka merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. Menurut Ardhana (2002:9) "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan".

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emo-

sional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional BSNP (2006 : 648).

Dalam proses pembelajaran Penjasorkes, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani sebagai dasar bagi manusia untuk melakukan kegiatan olahraga. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pendidikan jasmani merupakan segala aktivitas gerak yang menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, inovatif, sportif serta pembiasaan pola hidup sehat.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono 2006:10) belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapasitas. Setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar Dimiyati dan Mudjiono (2006:295). Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan orang dalam kesehariannya akibat adanya stimulus dan respon yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, perilaku, keterampilan yang bersifat konstan atau menetap. Perubahan yang dimaksud bukan pertumbuhan dan perkembangan melainkan perubahan penampilan keterampilan yang berhubungan dengan kecakapan keterampilan dan kecakapan persepsi.

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Pembelajaran merupakan penyampaian berbagai informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk memudahkan pencapaian tujuan belajar secara spesifik dan diharapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:297), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang di dalamnya terdapat berbagai unsur manusiawi, material, fasilitas dan perlengkapan agar orang yang melakukan pembelajaran melibatkan diri dalam perilaku dan menerima respon yang spesifik untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga merupakan penyampaian informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk mempermudah tujuan belajar secara spesifik dan diharapkan. Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media.

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna untuk mencapai tujuan pengajaran. Media yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar anak didik, merangsang anak didik untuk belajar dengan penuh semangat dan berguna untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Menurut Munir (2008:139) "ada dua jenis media pembelajaran, yaitu media pembelajaran sederhana seperti papan tulis, buku dan modul, sedangkan media pembelajaran modern meliputi komputer dan internet".

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, dunia pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbangnya. Pendidikan jasmani selalu berhubungan dengan aktivitas fisik, namun media pembelajaran seperti media komputer juga sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tidak terkesan membosankan dan ketinggalan zaman.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang paling disenangi oleh peserta didik. Media interaktif merupakan suatu media sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media yang melibatkan teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

METODE

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan *Research and Development* dari Borg and Gall (dalam Winarno, 2011:77) yang terdiri dari sepuluh langkah. Semua prosedur penelitian tentu saja buka merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. Menurut Ardana (2002:9) "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan". Oleh karena penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo dengan subyek berjumlah 30 siswa, maka langkah ke 8 sampai 10 tidak dilaksanakan. Adapun sistematika dari metode penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan berupa wawancara yang ditujukan kepada guru pendidikan jasmani, observasi dan kuesioner kepada siswa; (2) pengembangan bentuk produk awal berupa rancangan produk; (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli pembelajaran Penjasorkes, satu ahli media dan satu ahli permainan bolavoli serta melakukan uji coba; (4) revisi produk pertama; (5) uji coba lapangan dengan mengujicobakan hasil revisi pertama kepada kelompok besar; (6) revisi produk akhir sesuai hasil uji lapangan; (7) hasil akhir produk.

Subjek yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (a) subjek sebagai penelitian awal (analisis kebutuhan) dilakukan kepada 10 siswa SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo; (b) Subjek evaluasi ahli terdiri dari seorang ahli pembelajaran Penjasorkes, seorang ahli permainan bolavoli dan seorang ahli media; (c) Subjek uji coba (kelompok kecil) adalah 8 siswa SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo; (d) Subjek uji lapangan (kelompok besar) adalah 30 siswa SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

Jenis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penelitian awal, berupa kuesioner yang diberikan kepada 10 siswa SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo, sedangkan data kualitatif diperoleh dari tinjauan para ahli yaitu 1 orang ahli pembelajaran Penjasorkes, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli permainan bolavoli.

HASIL

Dari hasil analisis kebutuhan dengan metode penyebaran angket/kuisisioner terhadap 10 siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo yang dipilih secara acak, 100% siswa pernah mendapatkan pelajaran permainan bolavoli, 100% siswa menyatakan kompetensi dasar permainan bolavoli berupa teori dan praktek, 100% siswa menggunakan buku sebagai media pembelajaran, 80% siswa tidak menyukai media cetak berupa buku, 100% siswa menyatakan belum pernah mendapatkan materi permainan bolavoli menggunakan media interaktif, 100% siswa menyatakan bahwa di sekolah mereka memiliki laboratorium komputer, 100% siswa menyatakan bisa mengoperasikan komputer dan 100% siswa membutuhkan media interaktif permainan bolavoli sebagai media pembelajaran.

Data dari evaluasi ahli pembelajaran Penjasorkes yaitu oleh Kukuk Sri Mulyo, S.Pd, M.Pd yang menjabat sebagai guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli pembelajaran Penjasorkes adalah 87,5%. Menurut kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli pembelajaran Penjasorkes yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Materi tentang sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli dilengkapi agar menjadi pembahasan yang utuh; (b) Gambar pada teknik dasar diperjelas; (c) Materi pada teknik dasar diperluas sehingga lebih jelas; (d) Ditambahkan lagi tugas atau kewenangan wasit pada bab perwasitan permainan bolavoli.

Data evaluasi ahli permainan bolavoli yaitu oleh Agus Isdiyanto, S.Pd yang menjabat sebagai guru pendidikan jasmani di SMK Negeri 2 Kabupaten Situbondo dan pe-

latih bolavoli Kabupaten Situbondo. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli permainan bolavoli adalah 91,1%. Menurut kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli permainan bolavoli yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Pada materi teknik dasar diberi tahapan atau langkah-langkah untuk melakukan gerakan pada teknik dasar (*blok, smash, servis bawah, servis atas, pasing bawah dan pasing atas*); (b) Pada materi peraturan permainan bolavoli pada media interaktif ada beberapa pernyataan yang kurang sesuai dengan peraturan permainan bolavoli.

Data evaluasi ahli media yaitu oleh Eka Pramono Adi, S.I.P, M. Si yang menjabat sebagai dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli media adalah 89,6%. Menurut kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli media yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Warna *font* pada setiap *slide* disesuaikan dengan warna gambar latar (*background*); (b) Efek suara transisi pada setiap *slide* disamakan dengan *slide* berikutnya; (c) Pemilihan jenis huruf (*font*) yang digunakan lebih tepat agar lebih menarik, (d) Ukuran gambar pada setiap *slide* diperbesar agar terlihat jelas.

Data hasil uji coba (kelompok kecil) pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo dengan subjek penelitian sebanyak 8 siswa kelas VII, VIII dan IX yang dipilih secara acak diperoleh persentase 80,2% dan dapat dikatakan (Baik). Sehingga produk pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

Data hasil uji coba lapangan (kelompok besar) pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas VII, VIII dan IX yang dipilih secara acak diperoleh persentase 86,3% dan dapat dikatakan (Baik). Sehingga produk pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data yang sudah diperoleh peneliti tentang pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo secara umum termasuk pada kategori "Baik". Sehingga produk berupa media interaktif permainan bolavoli ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

Produk pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo ini tidak lepas dari adanya kekurangan dan kesalahan mengingat cukup panjangnya proses pengembangan. Oleh karena itu, produk pengembangan ini memerlukan beberapa revisi demi menghasilkan produk terbaik. Untuk memaksimalkan produk yang dikembangkan, pembuatan produk ini memerlukan beberapa tinjauan ahli, yaitu ahli pembelajaran Penjasorkes, ahli permainan bolavoli dan ahli media serta uji coba produk yang terdiri dari uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar).

Dari tinjauan para ahli terdapat beberapa saran dan revisi terhadap produk yang dikembangkan, yaitu berdasarkan saran dari para

ahli adalah sebagai berikut: (1) Berdasarkan data dari hasil evaluasi ahli pembelajaran Penjasorkes terdapat beberapa revisi terhadap rencana produk yang dikembangkan antara lain: materi tentang sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli dilengkapi agar menjadi pembahasan yang utuh, gambar pada teknik dasar diperjelas, materi pada teknik dasar diperluas sehingga lebih jelas, ditambahkan lagi tugas atau kewenangan wasit pada bab perwasitan permainan bolavoli; (2) Berdasarkan data dari hasil evaluasi ahli permainan bolavoli terdapat beberapa revisi terhadap rencana produk yang dikembangkan antara lain: pada materi teknik dasar diberi tahapan atau langkah-langkah untuk melakukan gerakan pada teknik dasar (blok, *smash*, servis bawah, servis atas, passing bawah dan passing atas), pada materi peraturan permainan bolavoli pada media interaktif ada beberapa pernyataan yang kurang sesuai dengan peraturan permainan bolavoli; (3) Berdasarkan data dari hasil evaluasi ahli media terdapat beberapa revisi terhadap rencana produk yang dikembangkan antara lain: warna *font* pada setiap *slide* disesuaikan dengan warna gambar latar (*background*), efek suara transisi pada setiap *slide* disamakan dengan *slide* berikutnya, pemilihan jenis huruf (*font*) yang digunakan lebih tepat agar lebih menarik, ukuran gambar pada setiap *slide* diperbesar agar terlihat jelas.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo menggunakan metode penelitian sebagai berikut: observasi awal dengan menggunakan wawancara dan angket analisis kebutuhan, pembuatan produk awal, uji ahli (ahli pembelajaran Penjasorkes, ahli permainan bolavoli dan ahli media), uji kelompok kecil, revisi awal, uji kelompok besar dan dilanjutkan dengan revisi akhir. Dari hasil analisis data diperoleh hasil yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo ini secara umum termasuk pada kategori "Baik" sehingga produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

Saran-saran

Dengan adanya produk pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo ini, diharapkan bermanfaat bagi siswa sehingga siswa memiliki media pembelajaran tentang permainan bolavoli, bermanfaat bagi guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal, diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai landasan untuk melakukan penelitian dan pengembangan berikutnya dan diharapkan bermanfaat bagi program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang guna menambah bahan kepustakaan serta dapat dipergunakan sebagai bahan informasi bagi pihak yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengembangan permainan bolavoli menggunakan media interaktif untuk siswa SMP.

Dalam upaya penyebaran produk ini peneliti menyarankan bahwa sebelum menyebarluaskan produk ini perlu diadakan evaluasi kepada para ahli sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam mengembangkan penelitian ini kearah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran yaitu pendidik sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam hal pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif ini butuh peran aktif pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan siswa dapat memahami materi tentang permainan bolavoli. Dalam upaya pengembangan produk media interaktif selanjutnya, perlu dipertimbangkan aspek peralatan yang digunakan, hal ini dikarenakan kualitas peralatan yang digunakan sangat berpengaruh terhadap suatu produk yang diharapkan.

Demikian kesimpulan dan saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang..
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Borg W.R, & Gall M.D. 1983. *Education Research AnIntruduction*. New York: Longman.
- Dimiyati dan Mudjiono.2006.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mu'arifin. 2009. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang..
- UniversitasNegeri Malang. 2010. *Pedoma Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima*. Malang: UniversitasNegeri Malang.
- Winarno, M. E. 2011. *Metedologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Press.